

FORMAS DE LA ALIENACIÓN Y LA MEMORIA EN *MUCHOS AÑOS DESPUÉS*, DE JOSÉ ANTONIO GABRIEL Y GALÁN

DIEGO FERNÁNDEZ SOSA
IES «Valle de Ambroz» (Hervás, Cáceres)

Resumen

Este artículo analiza algunos aspectos de la novela *Muchos años después*, de José Antonio Gabriel y Galán. Después de efectuar algunas referencias críticas, que sitúan al texto en su contexto literario, el análisis se centra en una serie de motivos que sirven de desarrollo a la novela, como son la vivencia de la infancia de los dos protagonistas, el descubrimiento de la palabra primordial —que simboliza la unión entre ambos amigos— y la caída en dos formas diferentes de alienación: la ludopatía (en el caso de Julián Zúñiga) y la elaboración de un ensayo neomarxista (en el caso de Silverio), de escritura casi interminable, y que terminará destruyendo. Además, se examinan muy brevemente algunos símbolos de naturaleza junguiana, en relación con el hallazgo del cadáver de una niña durante el episodio infantil de Julián y Silverio, vinculados a Odile, la protagonista femenina y amante de los anteriores.

Palabras clave: José Antonio Gabriel y Galán, *Muchos años después*, alienación, memoria, ludopatía.

FORMS OF ALIENATION AND MEMORY IN *MUCHOS AÑOS DESPUÉS*, BY JOSÉ ANTONIO GABRIEL Y GALÁN

Abstract

The following article analyses several aspects of the novel *Muchos años después* by José Antonio Gabriel y Galán. After some critical references that place the text within its context, the analysis focuses on a number of reasons which help the novel to develop such as the childhood memories of both protagonists, the discovery of the word «primordial» —which symbolises the close relationship between both friends— and the fall into two different types of alienation: the gambling addiction (in the case of Julián Zúñiga) and the writing of an almost endless neo-Marxist essay (in the case of Silverio) that he will end up destroying. Furthermore, some Jungian symbols are briefly analysed

in relation to the discovery of a corpse of a girl during the child episode of Julián and Silverio, linked to Odile, the female protagonist and their lover.

Keywords: José Antonio Gabriel y Galán, *Muchos años después*, alienation, memory, gambling addiction.

1. ASPECTOS PREVIOS

A *Muchos años después* (Alfaguara, 1991), última novela que publicó el escritor placentino José Antonio Gabriel y Galán (1940-1993), se la consideró en su momento como la de mejores logros de toda su producción narrativa (Senabre, 1991: xi). En rigor, fue la más absorbente de cuantas escribió y la que mejor materializó —por su extensión, por el esfuerzo puesto en ella— la idea del *escritor que asume el riesgo* (tal como él se consideraba), es decir, la de aquellos «que empeñan la vida en la tarea de escribir» (Gabriel y Galán, 1990a: 119).

En un texto publicado en el trabajo recopilatorio de Marina Mayoral, *El personaje novelesco* (1990), J.A. Gabriel y Galán declaraba, refiriéndose al origen de *Muchos años después*: «Yo tenía la imagen de mí mismo jugando a la ruleta y supe que estaba obligado a escribir una novela sobre un jugador» (Gabriel y Galán, 1990a: 117-118). Los personajes de Silverio y Julián, quizás aún sin nombre en los momentos en que redactaba ese artículo, se muestran como una primera imagen larvaria, pero decisiva:

Allí estaba el jugador debatiéndose como un gusano de seda en su capullo. Allí iba apareciendo una contrafigura, también autodestructiva: un militante de un partido de izquierda al que la lectura febril de tanto libro marxista le ha ido limando el seso (Gabriel y Galán, 1990a: 118).

Un argumento recurrente en José Antonio Gabriel y Galán fue el de la filiación autobiográfica¹ de la obra literaria: «¿Cómo podría ser de otra manera? Es la propia experiencia, la imaginación, la personal vivencia múltiple y compleja lo que se entrega» (Gabriel y Galán, 1990a: 119). Esas iniciales manifestaciones del jugador alienado (el jugador que fue, también, J.A. Gabriel y Galán) se corresponden con los dos personajes, o individuos, en los que se sustenta *Muchos años después*. Las vidas de Julián y Silverio se ajustan, en mi opinión, a un desdoblamiento de la conciencia de José Antonio Gabriel y Galán en tanto que novelista, en tanto que hombre de izquierdas y en tanto que aficionado al juego² (Gabriel y Galán, 2007: 135, 156). El desarrollo

¹ Las coincidencias entre las vidas de Silverio y Julián y la del autor de *Muchos años después* son numerosas; véase Gabriel y Galán (1989: 109; 1991: 63-65).

² Para la afición de José Antonio Gabriel y Galán al juego, los datos que ofrece en la entrevista de Rosa Mora en *El País* (Mora: 1991) son meridianos.

analítico del presente artículo (que considera, de manera accesoria, ciertos pormenores simbólicos) se sustenta también en esta idea, la cual contiene en sí misma el concepto de *autobiografía* y se mezcla con imágenes del deterioro y la insatisfacción —todas ellas conectadas, al final de la novela, con el cronotopo de la infancia de sus protagonistas— y la palabra primordial y lúdica, hacia la búsqueda del sentido de su trayectoria vital.

2. REFERENCIAS CRÍTICAS

Las primeras referencias críticas aparecen inmediatamente en la prensa, en el año de la publicación de la novela. Nos fijaremos brevemente en dos: la de José Antonio Ugalde³ y la ya citada del profesor Ricardo Senabre.

Ugalde considera que *Muchos años después* es la novela «más ambiciosa» de su autor y «la que con más penetración examina algunos rasgos de las décadas revolucionarias y algunas aberraciones psicológicas que fueron su corolario»; la califica, además, de «Dura y valiosa, aunque imperfecta novela», y valora específicamente «la considerable y bien traída carga de análisis psicológico de los dos personajes centrales» (Ugalde, 1992: 185-187).

Senabre (1991: xi), por su parte, habla asimismo de logro literario en idéntico sentido que Ugalde, e incide en las alusiones históricas, culturales y literarias de la novela, «abierta a múltiples lecturas» y con numerosos personajes en clave. Para el profesor Senabre la novela representa «la historia de una degradación progresiva de los ideales más nobles y desinteresados de la juventud» y el «símbolo de la disolución de una utopía largamente acariciada». Más allá de estos signos, Senabre llama la atención sobre el valor que adquiere el tiempo como elemento destructor del hombre, sus ilusiones y sus proyectos. Y, de otro lado, subraya ciertos rasgos que vinculan esta novela con el *Quijote* (la temporada que Julián pasa en el chalet de los duques), además del claro eco de la novela *El jugador*, de Dostoievski. Efectivamente, lo esencial de *Muchos años después* radica en la relación de Julián con el juego, «como sucedáneo degradado de la escritura», y la vinculación de Silverio con su proyecto disparatado de ensayo. Odile, en medio de ambos, «adquiere proporciones de símbolo», en la medida en que sirve de figura paralela a la degradación de Julián y a la frustración de Silverio, sobre todo en virtud de la casi idéntica imagen inicial del cadáver de la niña del capítulo primero (*Malambruno*) y de la imagen final de Odile muerta a causa del suicidio que consume en su propio domicilio; estructura circular que, según Senabre, nos revela a unos personajes «sometidos a la voracidad implacable del tiempo»⁴.

³ Cito por su trabajo recopilatorio *El arco y la diana* (1992).

⁴ Todas las citas de Senabre incluidas en este párrafo proceden del lugar citado.

Tras el fallecimiento del escritor placentino se publicó un número homenaje en la revista *El Urogallo* (n.º 84, 1993), que él refundó y dirigió desde 1986. Participaron en esa ocasión amigos escritores y críticos: P. Lancharro, J.Á. Juristo, H.V. Rial o C.A. de los Ríos⁵.

Pecellín Lancharro consideraba en ese lugar que Silverio y Julián Zúñiga representan «dos géneros de ciudadanos»: el militante —Silverio— fiel al PCE y seguidor de sus consignas y «el hombre de la ética a rajatablas»; y el que simboliza —Julián— «lo dionisiaco, la conciencia lúdica» (Pecellín Lancharro, 1993: 53); ambos perfectamente compatibles en un mismo individuo. La figura de Odile, quizás menos definida de lo que pudiera requerir la novela —aunque solamente sea por su extensión— es la manifestación del espíritu escindido entre dos hombres, e, incapaz de lograr una conciliación existencial su único fin posible es la autodestrucción⁶.

El carácter ético —vinculado a la generación de nuestro autor, la del mayo del 68—, no solo de esta novela, sino de toda la obra narrativa (y aun poética) de José Antonio Gabriel y Galán es asimismo señalado por Juan Ángel Juristo. En este sentido, para César Alonso de los Ríos (*apud* Juristo, 1993: 55) *Muchos años después* «nos salva a todos nosotros y a sí mismo [al autor] (...) de una condena a la nada». Juristo señala la última novela de Gabriel y Galán como acaso la única que trata «con cierta seriedad literaria el tema de la transición política», es decir, «la amnesia generalizada sobre nuestro pasado más inmediato» (Juristo, 1993: 57). El mismo crítico habla, además, de la «historia de dos alienados» como de la historia social de toda una generación.

En sentido muy parecido, e incluso mucho más ponderado, opina Horacio Vázquez Rial (1993: 63) al considerar *Muchos años después* la novela más importante de la transición política española. El escritor argentino atribuye al texto de Gabriel y Galán el carácter de «documento de época y la primera novela española que trata en profundidad el tema de la adicción como vía de conocimiento» (Vázquez Rial, 1993: 64). A este respecto son significativos los retratos que Rial nos presenta de Julián Zúñiga y Silverio:

⁵ Otro magnífico artículo que no hay que olvidar es el firmado por Gonzalo Hidalgo Bayal (1997), que describe a los dos personajes en parecido sentido (1997: 174).

⁶ Los personajes de sus novelas son individuos que perciben el mundo como un lugar hostil (Gabriel y Galán, 1990a: 124-125), en medio del cual se sienten amenazados, perseguidos, agredidos o cercados, lo que inevitablemente concluye en una visión amarga de la realidad y en la consciencia de ser vulnerables (Gabriel y Galán, 1990b: 81). Estos rasgos son mucho más visibles en su obra narrativa anterior. Mi artículo «El bobo ilustrado o el individuo agredido», de próxima aparición en la revista *Epos*, analiza algunas de estas cuestiones en el personaje de Pedro de Vergara, protagonista de *El bobo ilustrado* (1986).

Silverio (...) vive con intensidad mística cada etapa del desencuentro entre la ortodoxia comunista y la realidad. Odile, por su parte, tras una prolongada batalla interior con la droga, batalla de la que ninguno de los hombres hace verdadero caso, acaba por sucumbir, procurándose la muerte.

La búsqueda de Julián se dirige hacia un exterior vacío, en el cual las personas no cuentan (Vázquez Rial, 1993: 64).

La cualidad de *alienados* que les atribuimos a los personajes (siguiendo la opinión de Gabriel y Galán) se justifica, en primer lugar, a partir de la vivencia de una época de desilusión, particularmente desde el instante en que deciden regresar a España y desde el encuentro con un ambiente hispánico de marcado espíritu retrógrado, pero también a partir de la consideración de que las vidas de los protagonistas no se concilian en ningún momento con el mundo. La adicción al juego y a las drogas, el establecimiento en un *idealismo ideológico* que no encuentra vías adecuadas para la expresión y la realización efectiva de nuevos conceptos políticos, o la imposibilidad de escribir —unida a la ludopatía—, dan como resultado seres lastrados, infelices, tendentes a la autodestrucción. De algún modo, José Antonio Gabriel y Galán fue, también, un ser alienado: una ruptura matrimonial que lo mantuvo diez años alejado de la literatura (Gabriel y Galán, 1989: 111) y, paralelamente, una adicción ludópata que permaneció hasta sus últimos instantes. Los personajes se mueven, en gran medida, en un mundo hostil, inconscientes en el fondo de la búsqueda del *deseo* que, al menos imaginariamente, los separaría de una *realidad* difícil. La novela es, asimismo, la historia de una degradación y de una autodestrucción y la formulación implícita de una ética generacional, que finalmente no parece mantenerse en pie.

En un sentido más general, en el contexto del resto de su obra narrativa y concitando valoraciones críticas sobre el espíritu del que se imbuyen sus obras anteriores, *A salto de mata*, *Punto de referencia*, *La memoria cautiva* y *El bobo ilustrado*, debe concluirse que *Muchos años después* obedece a unas directrices que el propio José Antonio Gabriel y Galán se fija en orden a un concepto crítico de literatura, o, lo que es lo mismo, a un *arte poética*:

1) *Traspasa la realidad sin perder realismo.* 2) *Significa algo.* 3) *Habla de la conciencia del personaje, tanto en relación consigo mismo como con los demás.* 4) *Nos sitúa en la vulnerabilidad del individuo frente a la hostilidad exterior y frente a su propia reacción hostil.* 5) *Resume la perplejidad del hombre ante el mundo y ante la historia.* 6) *Su límite es una ambigüedad que comparece como escepticismo e ironía.* 7) *Tanto al personaje como al autor les va la vida en el empeño, y es que el autor se empecina en creer que sólo vale la pena lo necesario, lo que implica riesgo* (Gabriel y Galán, 1989b: 110).

3. LA PALABRA LÚDICA COMO PRINCIPIO ESTRUCTURAL DE LA AMISTAD

El apretado análisis que efectúo de *Muchos años después*, partiendo del significado del primer capítulo de la novela y del desarrollo posterior de la acción, basada en la adicción al juego de Julián Zúñiga y en el profundo desvelo de Silverio por la elaboración de su ensayo de renovación marxista, demuestran el valor narrativo que adquiere la vivencia compartida de un tramo de la infancia para los dos protagonistas masculinos. La infancia se propone, en el fondo, como un tiempo primordial que, fortuitamente, da lugar a otro hallazgo: el de la de la palabra creadora, hacedora, imperecedera y lúdica, cuyo recuerdo explica la amistad a lo largo de los años entre Silverio y Julián.

El significado de la infancia en las vidas de Julián y Silverio se proyecta, en primer lugar, en la relación que ambos mantienen durante sus años de residencia en París, y, después, en Madrid, en los meses anteriores al fin de la dictadura y la llegada de la democracia.

La infancia de Silverio, el niño pobre, se contrapone a la de Julián, el niño rico o de familia acomodada. La antítesis entre los ámbitos de pobreza y riqueza (expresados en términos de «hambre» y «piojos», en particular), la buena y la mala apariencia, es continua. De tal modo, el espacio doméstico de la casa de los Zúñiga es caracterizado mediante breves descripciones que destacan la distancia social entre Silverio y su madre y la familia burguesa. Hacia el final de la novela, cuando Julián pierda absolutamente todo el dinero en el juego, llegará un momento en que esta diferencia social de clase se refleje inversamente en su estatus de jugador; en su última fase, Julián entra a formar parte, entre los asistentes a la sala, de la clase social más baja: la de los jornaleros. Se trata, evidentemente, de una especie de justicia poética que opera mediante la inversión de realidades: «Las clases sociales en torno a la mesa de juego eran nítidas: se distinguían por los que utilizaban fichas moradas de mil pesetas, verdes de cinco mil o blanquinegras de veinticinco mil» (Gabriel y Galán, 1991: 437).

La posición social burguesa es bien visible en la actitud de la madre de Julián Zúñiga. En las cotidianas visitas de Silverio a la hora de comer, la señora lo inspecciona «con descaro», le examina la cabeza para asegurarse de que el niño no tiene piojos. Por su parte, la madre de Silverio le previene sobre la necesidad de ir limpio, «con las rodillas lavadas, y las manos», además de preocuparse por si le pica la cabeza (Gabriel y Galán, 1991: 17).

En la segunda visita a la casa de la familia Zúñiga, la antítesis riqueza-pobreza se agrava aún más. El sentimiento de diferencia social queda expresado de forma extrema cuando conocemos sus pensamientos al sentarse a la mesa con el resto de la familia: «Sintió que aquellos cuatro hijos de puta

se reían de él por lo bajinis» (Gabriel y Galán, 1991: 18). La misma interdicción lingüística es repetida más adelante, lo que pondera el desprecio hacia una clase social distinta, ante la que muestra un patente sentimiento de inferioridad.

Las diferencias de clase vuelven a manifestarse en los juegos que tienen lugar en el parque, donde ambos celebran los primeros encuentros amistosos, en particular desde la perspectiva de Silverio, que piensa que «los ricos se aburren porque andan solitarios y porque además siempre hacen las mismas cosas», o que «los chicos pobres eran más fuertes y habilidosos que los ricos»; en este contexto, Silverio le traslada a Julián la iniciativa en el diálogo: «Le correspondía empezar a Julián, ¿no?, para eso era el rico» (Gabriel y Galán, 1991: 26). Estas diferencias desaparecen —pese a los iniciales titubeos— a una orden determinante de Silverio (y algo parecido sucederá en París, pasados unos años; será Silverio quien se dé a conocer a Julián mediante la jitanjáfora quijotesca *Malambruno*⁷ [*Quijote*, II, 39], que aprendieron en su infancia placentina), instancia que sirve para que ambos echen a correr juntos y de inmediato se paren a orinar sobre el pedestal del monumento de José María Gabriel y Galán, cómica ironía o guiño afectivo-burlesco del propio José Antonio Gabriel y Galán hacia su abuelo⁸. Es este el primer acto infantil, irreverente y contestatario, que hace derribar la distancia social entre ambos amigos.

Estas circunstancias actúan como principio de conflicto en Silverio y suministran una dicotomía de intereses: la amistad con Julián o la necesidad de saciar adecuadamente su estómago. Por su parte, el niño pobre empieza a considerar a Julián no como un niño rico, sino como un amigo, pese a que la compartición eventual de la merienda del segundo mantenga al primero dentro de sus muy restringidos límites de clase. Los juegos que inician ambos niños representan un paso concluyente hacia la instauración de una relación de amistad verdadera, que elimina cualquier reminiscencia de diferencia social: «Se sentían bien juntos, unidos en las aventuras, aquellas acciones en las que arriesgaban una reprimenda o algo peor» (Gabriel y Galán, 1991: 28).

Pero será la escapada al campo, a *Los Canchos*, la visita al lugar prohibido (territorio del maquis) lo que les sirva para que la amistad entre ambos se consume. En la excursión de los dos amigos por el paraje mencionado tiene lugar una serie de descubrimientos relevantes. En primer lugar, el alacrán,

⁷ Es evidente la relación paronomástica del nombre del gigante cervantino con la expresión «mal hambre» o «mal hambruna», en el ámbito socio-económico de Silverio niño y su familia.

⁸ Para la influencia del abuelo J.M.^a Gabriel y Galán en su nieto, véase el artículo citado (Gabriel y Galán, 1989a: 72).

con el que se afana Silverio intentando introducirlo en una pequeña caja⁹, y, unido a esto, la jitanjáfora¹⁰, o palabra lúdica, que pronuncia el joven al lograr tal hazaña:

«¡Marúcala!», respondió Silverio en el mismo tono pletórico. Julián comprendió el juego y se echó a reír: «¿Barístola?». «¡Pelisgando!». «Ortuezasco». «Fonifo». «Pomesilo». Cada nueva palabra, que decidieron llamar palabra, provocaba risotadas más y más intensas; no habían tenido necesidad de explicarse ninguna gramática. «Trofalanda». «Jubampesti». «Prompotorro». Doblaban el espinazo bajo el látigo de una risa convulsiva, la mano taponándose el vientre como si por allí se le fueran a salir las tripas. «Ralispónica». «Cuerniscondo». «Maróstina». Tuvieron que dejarlo porque resultaba imposible dar un paso y jugar al mismo tiempo (Gabriel y Galán, 1991: 32).

El acontecimiento iniciático (y dramático) se origina en el hallazgo de una cueva habitada u ocupada eventualmente por «bandoleros, contrabandistas, gente peligrosa» (Gabriel y Galán, 1991: 32) y concluye con el descubrimiento de la niña muerta, junto a la cual encuentran otra cajita que contiene un papel con la inscripción de *Malambruno*; y debe conjeturarse que tal nombre o bien está escrito por el propio maquis o bien por la propia niña, aunque este dato es elusivo. El carácter maléfico que tradicionalmente, sobre todo en algunas culturas (*apud* Chevalier, 2007: 462-463), se le ha atribuido al escorpión, nos anticipa el hallazgo posterior de la niña ahogada o asesinada (cuyo indicio lo anticipa la presencia de un buitre que se ciñe en la perpendicular del lugar donde se hallan). Los dos amigos, antes del hallazgo de la niña muerta junto a un arroyo, penetran en la cueva¹¹; y poco después, al conjeturar que cerca de un sitio como aquel debe de haber agua, se lanzan en su busca. La imagen de la niña muerta¹² al lado del arroyo representa la antítesis entre la belleza y la muerte:

⁹ En este caso, el simbolismo de la caja sucede de forma invertida: una vez abierta, es introducido en ella un elemento cargado también de significados ancestrales como el escorpión (*apud* Chevalier, 2007: 231-232).

¹⁰ Francisco Ynduráin sitúa la jitanjáfora en lo que él denomina la «función lúdica», y refiere «el contenido prácticamente nulo» (Ynduráin, 1973: 365) de este uso lingüístico. Con respecto a la relación de la jitanjáfora con lo infantil, véase Ynduráin (1973: 373).

¹¹ Para Chevalier, cuando una cueva es ocupada por bandoleros como guarida, la simbología pierde semanticidad, de forma que no pasa de ser un *cubil*, «cuya significación no es más que una corrupción del símbolo» (*apud* Chevalier, 2007: 266). De hecho, los amigos lo único que encuentran es un casquillo de bala, latas de conserva abiertas y paquetes de tabaco vacíos y arrugados; todo muy alejado de lo que pudiera transmitir un lugar de posibles connotaciones telúricas, iniciáticas o mágicas. Por lo tanto, el lugar parece quedar exento de significados trascendentes y albergar tan solo un sentido narrativo vinculado a la infancia de los protagonistas.

¹² En este sentido, los comentarios de Chevalier (*apud* 2007: 752) con respecto a la figura de la ninfa (pues no otra cosa es esta encarnación femenina de la niña ahogada) nos aclaran

Por lo demás la estampa era preciosa, con su vestido tableteado y el cuerpo boca arriba, en cuidada posición, las manos cruzadas sobre el pecho igual que la efigie de una santa, y únicamente algo deshechos algunos bucles de su pelo rubio. Parecía expuesta en una urna (Gabriel y Galán, 1991: 34-35).

Gracias a esta comunión paradójica, el significado narrativo del cadáver infantil se traslada más adelante a la figura femenina de Odile, mujer señalada por el estigma de lo luctuoso o infausto en un doble aspecto: en primera instancia, en virtud de la muerte por accidente de su propia hija, nacida de la unión con Julián, en París, y, finalmente, por su degradación moral y física, que la conducirá al suicidio. La imagen de la niña hallada en el campo es la misma que presentará Odile en el lecho de muerte, donde la hace reposar Silverio una vez consumado el suicidio de la muchacha. Unida a la niña, aparece el motivo de la caja dorada¹³, que contiene, en realidad, lo que debe entenderse —por un lado— como un enigma, como una conclusión de la amistad entre ambos jóvenes o como una sincronicidad psíquica, en el sentido que establece C.G. Jung (1983: 35).

Malambruno, aparte de contener implícitamente un homenaje intertextual al *Quijote*, supone el corolario simbólico del primer capítulo de la novela, pues aglutina y une todos los elementos de la historia desde el principio, tanto en los aspectos vivenciales y objetivos que afectan a los dos camaradas (es decir, la amistad, la experiencia del hambre de la familia pobre y las meriendas compartidas en el parque por los dos niños) como en su valor connotativo o estrictamente metafórico: hallazgo de la palabra y, por tanto, del mundo; verbo mágico que transmite la capacidad de nombrar (que nombra, de hecho) realidades no percibidas o inexistentes hasta ese momento para dos seres humanos que contemplan primordialmente el universo. Como nombre de gigante encantador, el *Malambruno* del *Quijote* y el de la cajita dorada en manos de la niña quedan relacionados a un nivel pragmático al concitarse entre ellos un leve hilo argumental en su contexto

el contexto simbólico que se desarrolla después con el personaje de Odile: «Divinidades del nacimiento y particularmente del nacimiento al heroísmo, suscitan necesariamente veneración mezclada con miedo. Roban a los niños y perturban la mente de los hombres a quienes se muestran (...) Simbolizan la tentación de la locura heroica que se despliega en hazañas guerreras, eróticas o de cualquier otro orden». Tanto la niña ahogada en el campo como Odile nos muestran instancias simbólicas de estas figuras de la mitología, particularmente por su vinculación con la muerte, aunque en el contexto de la novela son ellas mismas las víctimas y no los hombres que se acercan a su ámbito.

¹³ Para Chevalier (*apud* 2007: 231-232) la caja es un símbolo femenino que representa lo inconsciente y, también, el cuerpo materno. Por otro lado, la caja es siempre portadora de un secreto, «encierra y separa del mundo lo que es precioso, frágil o temible. Protege, pero también puede ahogar». Una degradación de este símbolo está representado por las cajas de zapatos en las que Silverio deposita las cenizas de su ensayo (Gabriel y Galán, 1991: 470).

narrativo. El fragmento del *Quijote*, donde aparece por primera vez mencionado Malambruno, dice:

Muerta, pues, la reina, y no desmayada, la enterramos; y apenas la cubrimos con la tierra y apenas le dimos el último *vale*, cuando, *quis talia fando temperet a lachrymis?*, puesto sobre un caballo de madera, pareció encima de la sepultura de la reina el gigante Malambruno (*Quijote*, II, 39).

No es difícil, por tanto, vincular la figura del gigante Malambruno con el conjeturable homicida de la niña: maquis, bandolero, etc. No obstante, en un sentido mucho más simbólico (inconsciente, junguiano), *malambruno* puede estar remitiéndonos, o bien a un posible arquetipo antropomórfico (*animus*) anunciador del inframundo, o bien a una instancia más invisible, que terminará aniquilando a Odile y que representaría la fuerza destructora (dependencia de los estupefacientes) que la lleva al suicidio¹⁴. Además, creo que no es difícil considerar que la imagen de la niña muerta proyecta el arquetipo opuesto, el *anima* («indicio femenino del inconsciente el hombre» [*apud* Chevalier, 2007: 81]), en los espíritus de los dos jóvenes amigos. Sin aventurarme a lecturas psicoanalíticas exhaustivas, creo que estos símbolos arquetípicos pueden suministrar significados de interés, partiendo de las teorías junguianas y sus seguidores, aspectos que dejaré para otro tiempo y lugar.

4. JULIÁN Y LA ALIENACIÓN LUDÓPATA

La adicción al juego de Julián obedece a patrones muy estudiados por la psicología y la psiquiatría. La *CIE-10* (*Clasificación Internacional de Enfermedades*, versión 10) establece que la ludopatía es «Un jugar apostando de un modo constante y reiterado que persiste y a menudo se incrementa a pesar de sus consecuencias sociales adversas tales como la pérdida de la fortuna personal, deterioro de las relaciones familiares y situaciones personales críticas». El *DSM-IV* (de la Asociación Americana de Psiquiatría) se refiere al *juego patológico* y lo describe como «Comportamiento de juego, desadaptativo, persistente y recurrente, que altera la continuidad de la vida personal, familiar o profesional». Manuel de Diego añade otros matices: «Conducta adictiva que constituye un trastorno (no “vicio”) diagnosticable y susceptible de tratamiento, se inicia de forma progresiva por factores predisponentes y concurrentes y se caracteriza por la falta de control de la conducta y la dependencia: impulso irresistible y fracaso reiterado de evitarlo» (De Diego, 2014: 110-111). La ludopatía es, para De Diego, una enfermedad de tipo

¹⁴ Imágenes arquetípicas vinculadas al *animus*, y afines a estas otras de la novela, pueden encontrarse en Franz (1995: 189, 191, 193).

psicológico o psíquico y responde a un cuadro clínico muy concreto, que obedece a unas causas precisas y a unas manifestaciones o síntomas muy determinados (De Diego, 2014: 108).

Desconocemos con detalle el desarrollo de los hechos que median entre la infancia de Julián y el momento en que decide regresar a España desde París, acompañado de Odile y Silverio. Tampoco se nos suministran pormenores acerca del modo en que Julián se ha acercado al juego hasta convertirse en adicción¹⁵, y tan solo se nos revela un reciente fracaso en las apuestas que le ha hecho perder los beneficios obtenidos por la publicación de su novela *L'exil interieur*. Cuando el grupo de amigos llega a Biarritz, Julián proporciona suficientes indicios de que se trata de un jugador consumado y con una actitud mental ante el juego que permite que se le considere adicto a esta actividad. En primer lugar, desaparece de forma subrepticia de la compañía de Odile y Silverio durante un tiempo más que razonable. De inmediato, al penetrar en el hall, el ambiente y ciertos detalles de la propia sala adquieren para Julián una caracterización que nos desvela una vivencia de la actividad lúdica distinta, alejada de la normalidad (Gabriel y Galán, 1991: 37-44).

Pero, en este contexto de relación con el juego, lo que importa es el modo en que la mente y la conciencia del jugador se enfrentan a la incertidumbre de la ganancia o la pérdida, es decir, al riesgo. Tales elementos no aparecen en la mencionada primera sesión de juego (elidida en la narración) en Biarritz (Gabriel y Galán, 1991: 37-44), parada de descanso en su viaje hacia Madrid (recordemos la elipsis narrativa en este sentido), pero sí en las siguientes. Hay que tener en cuenta que el acercamiento de Julián a la actividad lúdica tiene lugar de forma paulatina, aunque expeditiva, pero en su visita a la sala de bingo (una modalidad, en cierto modo, «noble» para Julián si lo comparamos con lo pernicioso que a la larga le resulta la ruleta, el *black-jack* o el punto y banca) se ponen ya en funcionamiento los mecanismos emocionales del jugador y conocemos los matices que caracterizan el comportamiento humano en el contexto de un casino de juego.

Durante su estancia en Estados Unidos (largo período de nuevo elidido narrativamente en que Silverio convivirá con Odile, en una relación «prestada» por Zúñiga) Julián ha tenido tiempo suficiente para incrementar su adicción, desarrollada mediante sus frecuentes visitas a Las Vegas en «fines de semanas abismales» (Gabriel y Galán, 1991: 289). Esa prolongada expe-

¹⁵ Cabrales Arteaga (1997: 54) indica con respecto al tiempo de acción de la novela: «El movimiento temporal de las primeras doscientas páginas tiene como objeto declarado el pasado de un personaje (Silverio), junto con la trayectoria ideológica (...) de Julián y Odile, cuya existencia anterior queda fuera del *Discurso*».

riencia previa lo ha convertido en un jugador avezado, con un comportamiento inicial preciso que, no obstante, encierra un *pathos*, que se pone de manifiesto al entrar en el casino de Torrelodones (primera de sus grandes sesiones vespertinas) «con paso lacio, fingiendo indiferencia» (Gabriel y Galán, 1991: 301). La naturaleza dramática de su trastorno es un rasgo sin el cual la pulsión no se desarrolla de forma adecuada, no contribuye a la explicación ontológica, y, de este modo, la actividad lúdica, sin esa carga transcendental, no posee gravedad alguna. La apariencia de tranquilidad que se propone antes de llegar a la sala nos anuncia ya el interés por dominar un estado de afección y presentar el problema con apariencia de normalidad.

Por tanto, todo ello nos hace considerar a Julián Zúñiga como ludópata y como individuo atenazado por un proceso de alienación, que se concreta, en primer lugar, en la búsqueda del dramatismo; en segundo lugar, en la apariencia de normalidad que trata de transmitir a su actividad; en tercer lugar —relacionado con la anterior— en la creencia de que ejerce el control necesario; y, en cuarto lugar, en la paradoja subsecuente a su conducta: la de invertir más dinero en fichas aunque el saldo ganador sea mínimo. Esto último lo conduce a establecer su actividad como una casi infinita batalla de resistencia (Gabriel y Galán, 1991: 303) que, finalmente, desemboca en pérdidas flagrantes. Esta forma de proceder va a llevarla a cabo en cada una de las sesiones vespertinas, con escasos matices de diferencia en cada una de las modalidades de juego que se han mencionado arriba, y, a partir de su gran primera sesión de ruleta (Gabriel y Galán, 1991: 301-321), va a permanecer diariamente en el casino durante seis horas.

Nos hallamos, en fin, ante un individuo culto —un novelista— entregado a una adicción patológica y cuya primera idea es aplicar siempre una estrategia de control sobre su actividad; pero, pese al afán de control y pese a la creencia de que puede dominar plenamente la situación, el jugador termina cayendo una y otra vez —incluso en la misma sesión— en el error de seguir apostando a partir de una ganancia que, en el caso de la intensa primera jornada en el casino, llega a ser abultada, pero que concluye en la pérdida total de lo apostado (Gabriel y Galán, 1991: 321).

En la segunda gran tarde de juego asistimos de modo más preciso a los pormenores que configuran los diferentes tramos por los que transita Julián con el único objetivo de ganar lo perdido durante la tarde anterior. A partir del capítulo «Contemplación de estado» (Gabriel y Galán, 1991: 322-335), el proceso de degradación o alienación —cuyas piedras de toque han sido previamente el *black-jack* y la ruleta— se acelera mediante las apuestas en el *punto y banca*, «el juego golfo por excelencia, el juego puro, cara o cruz» (Gabriel y Galán, 1991: 324).

La relación psíquica con el casino se establece en términos colonizadores de «descubrimiento y conquista», pese a que tales empresas le resulten económicamente muy caras. Ese «sentimiento colonizador» lo vincula, por una parte, con un ambiente de cierto abigarramiento con respecto a la procedencia y naturaleza de los jugadores (Gabriel y Galán, 1991: 322) y, por otro, con el conocimiento que llega a adquirir no solo del estrato humano interesado en el juego, sino de la estructura organizativa de la sala: croupiers, ojeadores, jefes de sala, de mesa y de sector y, finalmente, cámaras de vídeo que, a modo de ojo divino, vigilan cada uno de los rincones del casino (Gabriel y Galán, 1991: 325).

El juego se ejecuta, por lo tanto, como metáfora de la aventura, y toda aventura implica transformación: «Cuando se vuelve de la aventura ya no se es la misma persona», argumenta la conciencia de Julián. Y, desde luego, no a otra cosa asistimos a lo largo de las páginas en las que Zúñiga se entrega a esta aventura destructora para él, de forma que es consciente «de que estaba empezando a filosofar en torno al juego, a preguntarse con demasiada frecuencia cuál era la clave, en qué consistía el intrínquilis de aquella pasión a la que encontraba ráfagas de romanticismo en su vertiente trágica» (1991: 323).

En la última fase de su adicción —a partir de la pérdida del viaje de definitivo regreso programado a París—, Julián logra (aunque solo aparentemente; más aún: irónicamente) una transformación en su conducta, «una conversión que le hacía erguirse (...) sin ningún despilfarro de sus potencias». Gracias a esa aparente transformación, la disciplina parece establecerse en oposición a la «improvisación y el hedonismo» anteriores (Gabriel y Galán, 1991: 460). Además, durante ese tiempo interino, tal metamorfosis se extiende a otras instancias, particularmente en su forma de afrontar las relaciones con el resto de individuos y con el mundo:

Se habían acabado las dobleces, los sarcasmos, las hipocresías, las medias distancias. Se actuaría estrictamente conforme a las creencias (...) No se trataba de una terapia sino sólo de un comportamiento consecuente en el que no se garantizaba la alegría pero sí el más íntimo orgullo que el hombre puede encontrar, cual es el sentirse justo dentro de su propia piel (Gabriel y Galán, 1991: 460).

En el mismo contexto de transformación de la conciencia, llegado un momento determinado Julián suspende —en un intento de ponerse a salvo— toda relación con el casino; por su parte, Odile cercena —en apariencia— su vinculación con la droga y los espectáculos eróticos privados (a los que, intentando rescatar su relación, proyectando una fantasía erótica, logra que asista Julián una vez). Este transitorio abandono del casino per-

mite a Julián dirigir muy efímeramente su energía intelectual al periodismo y la literatura, pese a que la traducción de su novela *L'exil intérieur* no va a ser nunca publicada, y pese a que la segunda novela sobre la que intenta trabajar parece estancada, ya que «no le encontraba el clima ni el lenguaje adecuados» (Gabriel y Galán, 1991: 461). Este lapso en su conducta supone el anuncio de la torsión final, concretada en el suicidio de Odile y en la ruina y depauperación definitiva de Julián Zúñiga que, no obstante, proyectará con Silverio, tras la cremación de la joven mujer, un nuevo regreso a París, una apertura y cierre narrativos que plantean una prosecución vital, pero no la resolución afirmativa de su estado.

5. SILVERIO Y LA ALIENACIÓN IDEOLÓGICA

Desde un punto de vista objetivo, Silverio representa al hombre preocupado por el pensamiento político: militante del Partido Comunista, fiel seguidor de sus consignas y «el hombre de la ética a rajatablas» (Pecellín Lancharro, 1993: 53). Procedente del mundo del proletariado, tal y como se descubre en el capítulo inicial de la novela, *Malambruno*, lugar donde se nos presenta su infancia y la relación con Julián Zúñiga, durante su juventud se entrega al activismo político en Madrid, repartiendo octavillas y asistiendo a las reuniones de una célula comunista. Su insatisfacción general —es decir, su sentimiento de *alienación*— y la lectura asidua y obsesiva (al modo que don Quijote leía libros de caballerías) de autores marxistas lo incitan a marcharse a París. Es allí donde inicia la escritura de lo que se convertirá en un ensayo ideológico de dimensiones absorbentes. Este es el aspecto menos objetivo o racionalista del individuo, la creación de una obra casi infinita y proteica, que vive y escribe «con una intensidad mística» (Vázquez Rial, 1993: 64). La obra ensayística es, en realidad, una obra que simboliza su alienación (ideológica e idealista) con respecto al mundo y, en sí misma, es una obra *alienadora* por su extensión y porque es un texto *mudo*, que «está vedado al lector» (Vázquez Rial, 1993: 65), quien conoce solamente los títulos cambiantes que el autor va dando a su obra.

Silverio termina marchándose a París estimulado por el personaje de «Mathieu, el de los caminos de la libertad». En París reside «próximo al cementerio de Montparnasse» (Gabriel y Galán, 1991: 63). La connotación de los edificios parisinos y del entorno en el que desarrollará su vida en seguida se opone a la atmósfera opresora del Madrid franquista de sus encarceos en el activismo político (Gabriel y Galán, 1991: 61-62). El contexto urbano por el que discurre Silverio es interesante en la medida en que es compartido con su ídolo filosófico, Jean Paul Sartre, a quien ve habitualmente (Gabriel y Galán, 1991: 64). Sartre constituye su primer anhelo intelectual, el primer referente con quien intenta establecer unas palabras

(Gabriel y Galán, 1991: 65). En este sentido, se nos muestra la tendencia teórica, intelectual, de hombre de pensamiento, de Silverio con respecto al filósofo francés, una conducta por lo demás iterativa a lo largo de toda la novela, en relación a otras figuras del PCE.

Pero, como antítesis del concepto idealizado que del filósofo francés alberga Silverio, recibe de un amigo otro muy distinto, el de un intelectual adicto a los excitantes, el alcohol y otros excesos (Gabriel y Galán, 1991: 66), sin que sepamos de ningún juicio por parte de Silverio sobre esta nueva imagen sobrevenida. Más allá del carácter real de estos datos, la dimensión connotativa tampoco debe ser desechada: el mito sartriano cae derribado y, a partir de ahí, la aventura intelectual de Silverio se desarrolla hacia la tentativa en soledad de eliminar antiguos conceptos del marxismo para instaurar otros nuevos y contribuir a un modelo ideológico inédito.

Contradictoriamente, y fiel a su tendencia al pensamiento y no a la acción, los desvelos marxistas de Silverio no adoptan un modo de proceder comprometido cuando encuentran circunstancias para ello; así sucede, por ejemplo, con las planchadoras de la tintorería (Gabriel y Galán, 1991: 84), y esta constituye la primera muestra del joven neomarxista de que se trata, en realidad, de un individuo más preocupado por la teoría que por la acción, acaso por su timidez, acaso por una íntima convicción con respecto a la validez de los procedimientos dialécticos.

Otro de los elementos primordiales lo constituye la librería *Le plaisir de lire*, un *locus amoenus* intelectual para Silverio, el ámbito perfecto que lo estimula a avanzar en su escrito. El ensayo, ya desde los inicios, empieza a convertirse en un laberinto libresco, una especie de parodia intelectual sobre el pensamiento político; así, la redacción le va sugiriendo nuevos rumbos que intenta trazar mediante nuevas lecturas, «que a su vez planteaban sugerencias, estímulos, vías conducentes a otras lecturas y así llegaría a temer que todos los libros de *Le plaisir de lire* se le vinieran encima» (Gabriel y Galán, 1991: 92). En este contexto, la preocupación de Silverio será encontrar un lector adecuado (el lector ideal), cuyo mejor ejemplo se materializa, en principio, en Federico Sánchez (Jorge Semprún), aunque tampoco se atreva finalmente a entregarle su obra.

El ensayo, por último, de dimensiones que exceden lo verosímil hacia el final de la narración, solo puede hallar una vía de purificación y de transformación: la extinción total, la cremación, el fuego (Gabriel y Galán, 1991: 470). Con este gesto de Silverio, que le presenta a su camarada las pavesas del manuscrito dentro de una caja de zapatos, la interminable línea de escritura concluye, la palabra extendida en el plano lógico y epistemológico se reduce a la nada, y queda abierta, eso sí, hacia la probable conjetura del

verbo primordial, el que en el remoto origen de la infancia unió a los dos amigos: *Malambruno*.

6. CONCLUSIONES

El sentido del cronotopo de la infancia de Silverio y Julián se asienta sobre el valor de la diferenciación social entre ambos, marcada además por la relación de «necesidad» y «contribución» (pobreza y riqueza) establecida entre las dos familias, y de modo particular entre Silverio como individuo y la familia de los Zúñiga. En segundo lugar, el contexto vivencial a que se ve sometido Silverio —y donde se encuentra ciertamente incómodo— termina por ser superado y desemboca, para los dos infantes, en los fundamentos de una amistad que se recupera y extiende al cabo de los años, en medio de unas circunstancias y un espacio muy distintos.

En un sentido aún más trascendente, la amistad entre ambos infantes se supedita a dos descubrimientos de gran importancia narrativa: el de la jitanjáfora (el hallazgo de la palabra secreta, el verbo primordial de los iniciados, que en un principio posee un carácter meramente festivo, «el símbolo más puro de la manifestación del ser» [*apud* Chevalier, 2007: 795]) y el del cadáver de la niña durante la excursión campestre, eternamente vinculado a la figura femenina de Odile merced a varios motivos: la postura en la que se halla el cadáver en el momento del encuentro, la propia condición de cadáver, la edad y su indumentaria. Es decir, Odile materializa y recupera para las vidas de Julián y Silverio y —del mismo modo— para su imaginario masculino, la imagen de la niña encontrada en el episodio de la infancia. En rigor, Odile restablece y da continuidad a un arquetipo femenino que (inconscientemente) *hubieran deseado* alcanzar y poseer (incluso en el sentido erótico-amoroso) los dos amigos, pero imposible de lograr a una edad tan temprana.

En un plano vinculado a la realidad objetiva, la experiencia ludópata de Julián Zúñiga termina por conformar a un individuo degradado psicológicamente y fracasado en sus aspectos más personales, el amoroso y el creativo, y sin un proyecto de reconstitución y de comunión con el mundo. Silverio representa, por su parte, el afán de renovación social e intelectual, pero su proyecto es inviable y se torna absurdo por la extensión que alcanza.

La palabra primordial a que he aludido es, en rigor, lo que redime la actitud de ambos amigos; no es una palabra útil en el sentido de que no es literaria, y tampoco es lógica, pero tiene la capacidad de construir o de sustentar la memoria y la amistad, al modo como pudo hacerlo el no tan enigmático *Rosebud* en el postrer plano de *Ciudadano Kane*.

BIBLIOGRAFÍA

- CABRALES ARTEAGA, J.M. (1997): «*Muchos años después*, de José Antonio Gabriel y Galán en el marco de la narrativa del desencanto». En Torre Serrano, E. y García Barrientos, J.L.: *Comentarios de textos literarios hispánicos: homenaje a Miguel Ángel Garrido Gallardo*. Madrid: Síntesis, págs. 51-66.
- CERVANTES, M. de (2012): *Don Quijote de la Mancha*. 2.^a edición. Barcelona, Galaxia Gutenberg-Círculo de Lectores.
- CHEVALIER, J. y GHEERBRANT, A. (2007): *Diccionario de los símbolos*. Barcelona, Herder.
- DIEGO, M. de (2014): *Ludopatía, ciber-ludopatía y otras adicciones*. Almería, Editorial Círculo Rojo.
- FRANZ, M.-L. von (1995): «El proceso de individuación». En Gustav Jung, C.: *El hombre y sus símbolos*. Barcelona, Paidós Ibérica.
- GABRIEL Y GALÁN, J.A. (1989a): «Soledad y contradicción». En AA.VV.: *Seis calas en la narrativa española contemporánea*. Alcalá de Henares, Fundación Colegio del Rey.
- (1989b): «Las palabras del año que viene». *Revista de Occidente*, 98-99, págs. 109-110.
- (1990a): «El personaje c'est moi». En Mayoral, M. (comp.): *El personaje novelesco*. Madrid, Cátedra-Ministerio de Cultura, págs. 117-126.
- (1990b): «Retrato del escritor que se juega la vida». En AA.VV.: *Cursos de verano. El Escorial, 1989*. Madrid, Universidad Complutense, págs. 69-83.
- (1991): *Muchos años después*. Madrid, Alfaguara.
- HIDALGO BAYAL, G. (1997): *Equidistancias*. Badajoz, Del Oeste Ediciones.
- JUNG, C.G. (1983): *La interpretación de la naturaleza y de la psique*. Barcelona, Paidós.
- JURISTO, J.Á. (1993): «Invocación a la memoria». *El Urogallo*, 84, págs. 64-66.
- MORA, R. (1991): «He comprometido mi vida en la escritura de esta novela» [entrevista a J.A. Gabriel y Galán]. *El País*, 20 de mayo (en línea: <http://elpais.com/diario/1991/05/20/cultura/674690405_850215.html> [consulta: 29 de marzo de 2016]).
- PECELLÍN LANCHARRO, M. (1993): «Dos novelas sobre la condición humana». En AA.VV.: *José Antonio Gabriel y Galán. Reflexiones sobre su vida y obra*. Mérida, Editora Regional de Extremadura, págs. 51-54.
- SENABRE, R. (1991): «Muchos años después». *ABC Literario*, 8 de junio, pág. 119.
- UGALDE, J.A. (1992): «La frustración revolucionaria vista por Gabriel y Galán». En *El arco y la diana*. Madrid, Libertarias-Prodhufo.
- VÁZQUEZ RIAL, H. (1993): «La gran novela de la transición». En AA.VV.: *José Antonio Gabriel y Galán. Reflexiones sobre su vida y obra*. Mérida, Editora Regional de Extremadura, págs. 63-66.
- YNDURÁIN HERNÁNDEZ, F. (1973): «Para una función lúdica en el lenguaje». *Boletín Informativo de la Fundación March*, 19, págs. 365-373.